Tom Clancy's

GHOST RECON™

ОСАДА В ПУСТЫНЕ

РУКОВОДСТВО



© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm и Red Storm Entertainment являются торговыми марками Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. является компанией Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's Ghost Recon является торговой маркой Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Ghost Recon is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

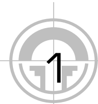




СОДЕРЖАНИЕ

История 2
Обзор 2
Если вы забыли 2
Минимальная конфигурацияя 3
Установка и игра 4
Выключение "Осады в Пустыне" 4
Включение "Осады в Пустыне" 4
Что нового? 5
Настройки 5
Сетевая игра 5
Господство 5
Осада 6
Взвод 6
Это хорошо смотрится 6
Доска рейтингов 6
Внимание во время оценки действий 6
Ограничения снаряжения 7
Машины 7
Хлюп! 7
Оружие 7
Стрелок 7
Поддержка 7
Разрушения 7
Снайпер 7
Оружие противника 7
Служба техподдержки 8
Связаться с нами через интернет 8
Связаться с нами через обычную почту 8
Политика возвращения 8
Авторы 9
Инженеры 9
Художники 9
Отдел поддержки 9
Кинематика 9
Гарантия качества 9
Ведущий тестер 9
Тестеры 9
Корпорация Red Storm 9
Персонал поддержки Red Storm9
Автор руководства 10
Ubi Soft в Европе 10
Основная редакция 10
Начальник производства 10
Менеджер международного содержания 10
Маркетинг U.S. 10
Связь с общественностью 10
Услуги по изготовлению 10
Ubisoft.com 10
Авторы и лого Soundelux 10
Наблюдающий дизайнер звука 10
Композитор 10
Директор по отбору 10
Дизайнер звука 11
Редактор диалогов 11
Менеджер по производству 11
Продюсер 11
Голоса 11
Примечание 11





ИСТОРИЯ...

В начале восстания в России по всему миру прогремела серия разрушительных войн. Одной из наиболее смертоносных войн стало возобновление конфликта между Эфиопией и Эритреей, эскалацию которого подстегнула удача в Аддис-Абебе. Вооруженные русским оружием, войска Эфиопии, ведомые полковником Тестафи Вольде, совершили успешный захват береговой линии Эритреи. Эфиопские ударные части заставили силы Эритреи быстро отступать.

Морские перевозки в Красном море нарушены, попытки помощи изнутри потерпели неудачу. По запросу правительства Эритреи и в порядке предотвращения кризиса должна отреагировать международная коалиция. "Призраки" являются острием этой силы. Их работа - координация многонациональных сил и помощь в вытеснении вторгшихся войск к их собственной границе.

ОБЗОР

Игра "Команда "Призраки": Осада в пустыне" - это комплект заданий для игры "Команда "Призраки". Она содержит восемь новых миссий для одиночной кампании и пять новых карт для сетевой игры. Это не отдельная игра, она спроектирована как продолжение и расширение игры "Команда "Призраки".

Игра "Осада в пустыне" предлагает все типы игр игры "Команда "Призраки" плюс новые возможности. Она включает (но не ограничивается мы сохраним несколько сюрпризов):

- Доску рейтингов для сетевой игры
- Два новых типа сетевой игры
- Новое оружие для использования в сетевой игре
- Пять дополнительных сетевых карт
- Новая кампания из восьми заданий в Африканском Роге
- Новые противники с машинами
- Улучшенные и новые персонажи специалистов.

Как и в игре "Команда "Призраки", выполнение особых заданий разблокирует персонажей специалистов. Некоторые ваши задания будут зависеть от времени, другие будут построены на сопровождении машин через местность, наполненную врагами. А в некоторых из них вам снова придется заняться старым добрым надиранием задниц. Принимайтесь за работу, солдат. Ваша кампания ждет вас.

Если вы забыли...

В игре "Команда "Призраки" вы управляете "Призраками", элитным отрядом американской пехоты, используя самую последнюю технологию, которую только могут предложить Соединенные Штаты, на линии фронта. Призраки являются передовой частью сил быстрого реагирования армии Соединенных Штатов. Они первый отряд, который развертывается в опасных ситуациях и последний, который уходит, когда дела идут плохо. Как полевой командир взвода "Призраков", вы отвечаете за выбор членов своей огневой группы, их тренировку, обеспечение и командуете ими, когда начинается стрельба. Вы контролируете их, так как они стремятся исполнять ваши приказы, которые вы отдаете в пылу сражения, и выполняют свои задания. Особо впечатляющие действия и завершение особых заданий разблокирует персонажей специалистов, которые принесут новое оружие и новые уровни мастерства вашему взводу.

МИНИМАЛЬНАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Чтобы играть в игру "Отряд призраки" на вашем компьютере, ваша система должна соответствовать следующим требованиям:

Компьютер:	процессор Pentium 2 450 МГц или эквивалентный
Память:	128 Мб ОЗУ
Операционная Система:	Windows 9X/ME/2000/XP
DirectX:	DirectX 8.0 или выше (включен на компакт диск)
Видеокарта:	16МБ совместимая с Direct X 8
Места на жестком диске:	.5 ГБ минимум свободного места
CD-ROM:	4X или лучше
Аудио:	совместимое с DirectX 8.0
Звуковая карта:	совместимая с DirectX 8.0
Интернет/TCP/Сеть IP	Интернет или соединение ЛВС
Игра:	Установленная игра "Команда призраки

УСТАНОВКА И ИГРА

Чтобы установить игру "Команда "Призраки": Осада в пустыне", выполните эти простые шаги:

1-Запустите операционную систему своего компьютера.
2-Убедитесь, что игра "Команда "Призраки" установлена на вашей системе. "Команда "Призраки": Осада в пустыне" - не отдельная игра. Игра "Команда "Призраки" должна быть установлена, чтобы вы могли играть в игру "Осада в пустыне".
3-Вставьте в свой привод CDROM компакт диск "Осада в пустыне". Автоматически должно появиться меню автозапуска и установки.
Примечание: Если меню запуска не запустилось автоматически, дважды щелкните по значку "Мой компьютер", затем дважды щелкните по значку, который обозначает привод cdrom вашего компьютера. Теперь меню автозапуска должно запуститься. Если вместо этого открылась файловая папка компакт диска, найдите значок Setup.exe и дважды щелкните по нему.
4-Щелкните по кнопке "Установить Осаду в Пустыне". Программа установки проведет вас по процессу настройки и установки игры.
5-После того, как вы закончите устанавливать комплект заданий, вы сможете выбрать игру "Команда "Призраки" из меню "Пуск" вашего компьютера или дважды щелкнуть по файлу Ghost Recon.EXE в установленной директории. Это запустит игру, и автоматически активизируется мод "Осада в пустыне".

ВЫКЛЮЧЕНИЕ ОСАДЫ В ПУСТЫНЕ

у вас есть игра "Отряд "Призраки" и вы играете в сетевую игру на сервере, который использует оригинальную игру "Отряд "Призраки", игра "Осада в пустыне" автоматически выключит себя, пока вы играете. Она повторно включит себя, когда вы покините этот сервер.
Однако, если у вас есть игра "Осада в пустыне" и вы хотите запустить сервер, не используя ее (или просто не хотите использовать сейчас игру "Осада в пустыне"), вы можете выключить ее, выполнив следующие действия:
1-Отправляйтесь в меню опций.
2-Щелкните по закладке "Моды".
3-В правой колонке должна появиться игра "Осада в пустыне". Щелкните по ней, затем щелкните по кнопке "Дезактивировать." Это действие отправит игру "Осада в пустыне" в левую колонку и выключит ее.

ВКЛЮЧЕНИЕ ОСАДЫ В ПУСТЫНЕ

Если вы выключили игру "Осада в пустыне" и хотите заново включить ее, выполните следующие действия:
1 - Отправьтесь в меню опций.
2 - Щелкните по закладке "Моды".
3 - В левой колонке должна появиться игра "Осада в пустыне". Щелкните по ней, затем щелкните по кнопке "Активировать." Это действие отправит игру "Осада в пустыне" в правую колонку и включит ее.

ЧТО НОВОГО?

Все базовые особенности игры "Команда "Призраки" представлены в игре "Осада в пустыне". Управление такое же, стиль игры тот же и течение игры такое же. Все - от стрельбы до раздачи пунктов улучшений - работает точно таким же образом. Итак, если у вас есть какие-то вопросы о том, как работает игра, ищите ответы в обычном руководстве игры "Команда "Призраки".
Нужно сказать, что существует несколько различий. Так как игра "Осада в пустыне" вышла через шесть месяцев после игры "Команда "Призраки", ваши солдаты могут стать более выносливыми, более умными и развитыми. Персонажи специалистов, которые вы откроете, также станут более выносливыми, в некоторых случаях это будет очень заметно. Здесь есть новые звуки и новые стили миссий. Плюс существуют некоторые добавления к игре, включая такие вещи, как новые типы игры. Подробности о том, как их правильно использовать, смотрите ниже.

НАСТРОЙКИ

Если на экране "Настройки" вы выберите закладку "Игра", вы обнаружите две новые возможности. Первая - это расширенный ИДВ (Идентифицировать, Друг или Враг), который даст вам знать, кем является цель, которую вы видите - частью вашей команды или нет. Теперь вы можете выбрать, как вы хотите, чтобы ИДВ появлялось в игре, щелкнув по стрелочкам. Существует три опции: "Прицел", "Имена" и "Выключено". "Прицел" показывает имена дружественных солдат, когда над ними проходит прицел. "Имена" все время показывает имена всех дружественных солдат над самими солдатами. "Выключено" выключает ваш ИДВ.
Если выбрано "Всегда бежать", ваша скорость передвижения по умолчанию устанавливается на бег. Когда "Всегда бежать" активна, нажмите и удерживайте правую кнопку мыши, чтобы двигаться со скоростью ходьбы. Помните, что пока вы бежите, ваша стрельба менее точна, чем если бы вы шли или просто стояли.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Игра "Команда "Призраки": Осада в пустыне" включает два новых типа сетевой игры: "Господство" и "Осада". Оба являются командными типами игры.
Все команды сетевые игры в игре "Осада в пустыне" используют свойство "Возрождение команды", если включено "Возрождение". С "Возрождением команды" игроки больше не возрождаются произвольно на карте во время командных игр. Они возрождаются на одной из трех зон, расположенных вокруг их базы.

ГОСПОДСТВО

"Господство" работает для 2-4 команд и играть в него рекомендуется с ограничением по времени. Каждая команда начинает игру на базе, и на каждой карте есть также нейтральная база в центре. Очки начисляются за захват базы, и чем дольше команда владеет базой, тем больше очков она получают. Чем большим количеством баз владеет команда, тем больше увеличиваются очки. Базы отмечаются колоннами цветного дыма. Чтобы захватить базу, вы должны просто пройти через базу. С этого момента право обладания базой переключается, и новый владелец начинает получать очки за обладание ею. Вам не нужно оставаться на базе, чтобы удерживать ее; собственность остается за вами, пока кто-то еще не займет базу. Текущая собственность базы отмечается цветовыми кодами на "Командной карте".

ОСАДА

"Осада" работает для 2-4 команд, и играть в нее рекомендуется с ограничением по времени. Каждая команда начинает игру на базе, и самая малочисленная команда назначается в качестве защитника. Затем их база становится точкой сосредоточения игры. Другие команды пытаются захватить ее, в то время как защитники пытаются ее удержать. Местоположение базы показано на "Командной карте", так что ее всегда легко найти, и еще на руку играют отметки цветного дыма. Однако пробраться туда - это совсем другая история.

Считается, что база защитников захвачена, если враг выживает на ней в течение пяти секунд. Продержитесь меньше пяти секунд, и вы не получите базу.
Только одна команда может выиграть игру "Осада", даже если на базе больше одной группы нападающих. Это означает, что даже если защитники уничтожены, команды атакующих должны продолжать сражаться до конца, чтобы узнать, кто получит обладание базой. Если никому из атакующих не удалось захватить базу, защитники выигрывают.

ВЗВОД

В сетевой игре можно использовать четыре типа войск: "призраков", регулярные войска Эфиопии в камуфляже, регулярные войска Эфиопии в обычной форме и регулярные войска Эритреи. Все четыре взвода хорошо отличаются друг от друга. Однако, если взводы сетевой игры принадлежат одной команды, они будут использовать один и тот же набор солдат, что облегчает распознавание союзных войск в пылу сражения.

Это хорошо смотрится

Игра "Осада в пустыне" использует четырех специалистов из игры "Команда "Призраки" и одного нового персонажа, Джудит Хейли, эритрианского солдата. Все пять специалистов появляются в пустынном камуфляже в заданиях в пустыне.

ДОСКА РЕЙТИНГОВ

Чтобы вывести доску рейтингов во время сетевых игр, нажмите во время игры клавишу рейтингов (по умолчанию B). Это действие покажет текущую доску рейтингов, которая непрерывно обновляется. Поступление на доску рейтингов упорядочено по индивидуальному счету (в одиночных играх) или командному счету (в командных играх).
Доска рейтингов также показывает следующую информацию:
- Оставшиеся перерождения
- Состояние здоровья
- Оставшееся время игры

Внимание во время оценки действий

Помните, что игра продолжается, пока вы смотрите на доску рейтингов. Другими словами, возможно, что вас подстрелят, пока вы изучаете рейтинги, чтобы узнать, насколько хорошо у вас идут дела.

ОГРАНИЧЕНИЯ СНАРЯЖЕНИЯ

Ограничения снаряжения позволяют серверу установить ограничения на число и тип доступных комплектов снаряжения, разрешенных в сетевой игре.
Вдобавок к ограничениям снаряжения, которые есть в оригинальной игре "Команда "Призраки", игра "Осада в пустыне" также использует следующие:
: Нет взрывчатки - Все комплекты доступны, кроме тех, что содержат гранаты, гранатометы (или M203 или GP25), клейморы и M136.
Выбор оружия идентичен для всех 4 взводов.
: Только пистолеты - Для всех групп и всех взводов доступны только три комплекта: M9 с дополнительными боеприпасами, M9 SD с дополнительными боеприпасами, и M9 и M9 SD.
: Только основное - Показаны только те комплекты, которые обладают дополнительными боеприпасами в качестве второго оружия. Вдобавок, для Bizon 9мм был создан новый комплект, который в качестве второго оружия обладает дополнительными боеприпасами.

МАШИНЫ

Несколько миссий содержат вражеские машины с пулеметчиками сзади. Машину можно остановить, нанеся ей достаточный урон (или прострелив ее передние шины), а водитель может выйти из остановившегося грузовика или джипа и начать стрелять.
В одном задании также есть машина, которую вы должны защитить. Она может выдержать некоторое количество повреждений, но попадание из гранатомета или достаточное количество других повреждений выведет ее из строя, и вы проиграете задание.

Хлюп!

Грузовики и джипы с пулеметчиками не останавливаются перед пешеходами, и это верно для членов вашего взвода. Удар, полученный от машины на полном ходу, может стать фатальным.

ОРУЖИЕ

Стрелок:	Поддержка:	Разрушения:	Снайпер:
AN 94	M-60	A-91	M98
карабин 7.62мм	PKM	Bizon 9мм	снайперская
Гроза/GP 25			винтовка 7.62мм

Вдобавок, увеличилось число комплектов, доступных для выбора в сетевой игре

ОРУЖИЕ ПРОТИВНИКА

Вражеские солдаты в игре "Осада в пустыне" обладают собственным запасом оружия, включая то, которое в данный момент может быть недоступно игроку. Армия Эфиопии опытна, профессиональна, хорошо вооружена, и это отражено в игре "Осада в пустыне".

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА UBI SOFT В ВЕЛИКОБРЕТАНИИ

Опции сетевой поддержки

Ubi Soft предлагает опции сетевой поддержки для программных продуктов. Один из наших веб-сайтов находится по адресу: http://www.ubisoft.co.uk/support/.

Если у вас особая проблема, которая не упомянута на нашем сайте, вы можете отправить нам свой вопрос по электронной почте: techsupport@ubisoft.co.uk.

Пожалуйста, опишите свою проблему настолько подробно, насколько возможно.

Другие опции сетевой поддержки

Вы также можете связаться со службой технической поддержки Ubi Soft по телефону и факсу. Когда вы звоните, пожалуйста, опишите свою проблему настолько подробно, насколько возможно.

Служба техподдержки:	0870 739 7670
Часы работы:	с понедельника по пятницу 8.00 23.00 GMT
Линия подсказок Ubi Soft:	0906 906 0200

Почтовый адрес:

Ubi Soft Entertainment Ltd.

Chantrey Court,

Minorca Road,

Weybridge,

SURREY. KT13 8DV.

Продюсер
Darren Chukitus

Ведущий дизайнер
Richard Dansky

Ведущий инженер
David Hamm

Ведущие художники
Mike Haynes
John Michel
Steve Wasaff

Инженеры
Joe Sauder
Jeff Wesevich

Художники
Brian Reynolds
Chris Wells
Demond Rogers
Jeff McFadyen
Jeremy Brown
Joseph Drust
Kim Kirchstein
Ray Tylak
Dion Rogers
Eric Armstrong
Sloan Anderson
Steve Wasaff
Thomas DeVries
Yongha Hwang

Дополнительные дизайнеры
Matthias Dohmen
Gary Stelmack

Ассоциативный продюсер
Heather Maxwell

Дополнительный дизайн
Michael Fitch

Дополнительная графика
John Sonedecker

Кинематика
Thomas DeVries

Контроль качества
Paula Giordana

Ведущий тестер
Chris Curry

Помощник ведущего тестера
Beau Norris

Тестеры
Prince Arrington, IV
Jason Anderson
Lance E. Brown
Jamie Cardwell
James E. Perkinson III
Jen Jahnke
John Schuster
Ted V. Sewell

Дополнительное тестирование

Ken Turner
Derek L. Earwood
Dave LoSapio

Корпорация Red Storm

Yves Guillemot, CEO
Laurent Detoc, Президент
Steve Reid,
Вице-президент по разработке продукта
Chris Olson,
Вице-президент по работе Elizabeth Loverso,
Директор по разработке продуктов Todd Lewis,
Директор инженеринга
Jonathan Peedin,
Графический директор
Kevin Perry, Директор по дизайну Paula Giordana,
Менеджер гарантии качества Jon Schweitzer,
Менеджер контроля качества

Персонал службы поддержки Red Storm

Paul Agostino, Системный администратор
Scott Reid, Помощник системного администратора
Jonathan Corum,
Бухгалтер Michelle Benson, Ответственный за человеческие ресурсы
Kristi DeCourcy,
Служащий/Помощник



Автор руководства

Richard Dansky

Ubi Soft в Европе

Основная редакция
Serge Hascoet

Начальник производства
Christine Burgess-Quemard

Менеджер международного содержания
Travis Getz

Маркетинг :
Директор маркетинга EMEA
Laurence Buisson-Nollent

Группа менеджеров по маркетингу EMEA
Axelle Verny

Менеджер торговой марки EMEA
Cedrick Delmas

Местный менеджер марки
Jim Hill
Soren Lass
Marcel Keij
Stephane Catherine
Michael Thielmann
Antonio Rabanera
Vera Shah
Valeria Iodeserto
Christian Born
Vanessa Leclercq
Evelyn de Vooght

Менеджер проекта локализации
Anne Perreau

Департамент производства
Pierre Escaich
Laurent Lugbull
Alexandre Bolchert

Особая благодарность
Xavier Neal

Ubi Soft U.S.

Маркетинг U.S.
Helene Juguet
Sean McCann
Sarah Ohring

Связь с общественностью
Marcus Beer

Услуги по изготовлению
Melissa Wilks
David Herman
David Gene Oh
Mari Sakai
Marc Fortier
Kevin Lalli

Ubisoft.com
Jason Rubinstein
Joe Toledo
Andy McCurdy
Kurtis Buckmaster
Sam Copur

Менеджер технический поддержки Северной Америки
Brent Wilkinson

Ведущий представитель технической поддержки
Trent Giardino

Представитель технической поддержки
Moye Daniel
Kirk Sanford
Jason Jennings

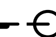
Авторы и лого Soundelux



Наблюдающий дизайнер звука
R. Dutch Hill

Композитор
Bill Brown

Директор по отбору
Carole Ruggier



Дизайнер звука
Peter Zinda

Дизайнер звука/Менеджер активов
Glynna Grimala

Редактор диалогов
Jed Dodge

Менеджер по производству
Amanda Wyatt

Продюсер
Becky Allen

Голоса
Made Michael Habte
Stefan Marks
Elliot Woods
Carol Ruggier
Dublin James
Michael Philip

Видеоролики подготовлены



Благодарим
Joe Nolan
Keith Robinson
Bryon Wanderer
Chuck Mongelli

Движения
Jim Illingworth
Chuck Artazone
John Flynne

Примечание

Все компании, продукты, персонажи, личности и/или имена, упоминаемые в этом продукте, являются полностью вымышленными и не задумывались в качестве отражения реальных людей, компаний, продуктов или событий.

Любые торговые марки, которые появляются здесь, принадлежат соответствующим владельцам и используются исключительно в литературных, творческих и редакционных целях в этой вымышленной работе автора.